

LOAD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO COMPUTER

★
Spectrum
12
GIOCHI E
UTILITY

GRATIS
LA COPERTINA
DELLA CASSETTA
A COLORI!

LASER ONE
VOILA STRIPTEASE
IL GIOCO DELL'OCA
BALLOON JOHN
IL TIRO A SEGNO
ITALIATOUR
IL GOLF
FUMETTO: CUSTER
CALENDARIO 1985
LO SPERICOLATO
ENIGMA REBUS
SPIA COPY





N. 12 - GENNAIO 1985

Direttore
Mario Magrone

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl
Via Zuretti 25, Milano

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

LOAD 'N' RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER COMPUTER

LE ISTRUZIONI

LASER ONE (48K)

Il gioco prevede la distruzione di 5 millepiedi giganti presenti in ognuna delle seguenti zone:

- 1) il labirinto principale
- 2) la zona letale
- 3) la grande distesa

Solo dopo aver distrutto i 5 millepiedi della zona potrai passare, attraverso la cabina di teletrasporto, alla zona successiva.

Svolgi velocemente il tuo compito perché, col passar del tempo, l'energia della cabina di teletrasporto si esaurisce!

I protagonisti di questo gioco sono: Robot, che eseguirà ciecamente i tuoi ordini; è dotato di un potente raggio LASER che fulminerà gli avversari.

Millepiedi; per distruggerlo dovrai colpire per tre volte la sua testa.

Drenoide; per eliminarlo basta un solo colpo.

Plenoide; la sua distruzione è impossibile; in compenso è l'unico che si muove su un percorso costante.

Mina; se la calpesterai salterai in aria e rimarrai penalizzato di una vita.

Cabina di teletrasporto; potrai accedervi solo dopo aver distrutto i 5 millepiedi.

Tasti di controllo:
1 per andare verso l'alto
Q per andare verso il basso
O per andare verso sinistra
P per andare verso destra

L'ultima fila della tastiera (ovvero i tasti da Z al BREAK/SPACE), serve per sparare un raggio LASER.

È possibile comandare il Robot anche con un joystick Kempston; per selezionare il joystick leggere le istruzioni contenute all'interno del programma.

LO SPERICOLATO (48K)

Lo spericolato al comando del suo velocissimo treno deve percorrere una strada piena di buche pericolose per cercare di superare lo schema. Ad ostacolarlo intervengono vari personaggi che lanciano dall'alto bombe di vario tipo che rimangono

attive anche dopo essere cadute sulla strada.

Il nostro eroe ha a sua disposizione dei missili che lancia verso l'alto e verso destra; possiede inoltre un turbo che, piazzato sotto il suo mezzo, gli consente di saltare verso l'alto per evitare massi, bombe e crepacci che gli si presentano d'innanzi.

Tasti di controllo:

Z per andare a sinistra

X per andare a destra

ENTER per sparare

L per saltare

G per giocare

F ferma il gioco (G per ripartire).

IL GIOCO DELL'OCA (48K)

Puoi giocare da solo, ma potete cimentarvi anche in tre persone in questo ultraclassico gioco dell'oca. I giocatori sono rappresentati sul video da un cursore (tasti da 1 a 3), lo Spectrum corrisponderà all'asterisco.

Occorrerà tirare un dado "elettronico" e andare avanti nel percorso tanto quanti sono i punti fatti. Verranno forniti diversi bonus ma sono previste anche molte difficoltà.

GOLF (48K)

Giochi su un campo con 18 buche lungo 6.444 metri. Hai 15 mazze: 4 di legno, 8 di ferro, una per i tiri corti, una per i tiri curvi ed una per la sabbia. Scegli tu per primo la mazza con la quale iniziare il gioco tenendo conto della posizione in cui sei, del vento e del terreno sul quale è situata la buca. Testi:

6 e 7 per decidere l'angolazione del tiro
ENTER per colpire la pallina.

JOHN E I PALLONCINI (48K)

Il protagonista è John il dinamitardo che nutre una profonda antipatia nei confronti dei palloncini i quali la ricambiano ampiamente ostacolando John e le sue mosse all'interno di un labirinto.

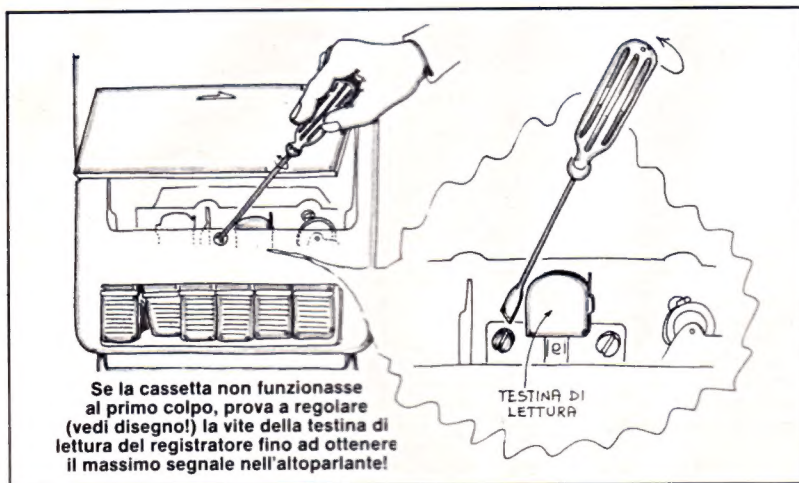
John, ovvero tu, dovrà far scoppiare tutti i palloncini con l'aiuto delle sue

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD "", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD "". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

LOAD'N'RUN BANK

LIRE 1.000.000

Hai programmi originali (ma proprio fatti da te) di giochi o di utilità? Mandaceli in visione per una possibile pubblicazione: ogni programma pubblicato ti verrà pagato almeno 200.000 lire ma, se sei bravo, puoi arrivare a guadagnare addirittura 1.000.000 di lire! Registra un solo programma per ogni cassetta e indirizza a Load'n'Run, c.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.



dovrai centrare i vagoni del treno che apparirà nello schermo bonus.

Attento a non uccidere il padrone del tiro a segno, altrimenti...

Comandi:

6 per andare a sinistra

7 per andare a destra

0 per sparare

G per giocare

F per fermare il gioco (G per riprendere il gioco).

UTILITY MANIA

bombe per poter passare allo schema successivo.

Tasti di controllo:

A per andare a sinistra

W per andare verso l'alto

X per andare verso il basso

D per andare verso destra

CAPS SHIFT per lasciare la bomba.

I tasti sono comunque riportati all'inizio del gioco; è possibile usare i tasti cursore per gli spostamenti e lo 0 per lasciare la bomba.

È possibile anche l'utilizzo di un joystick della Sinclair Interface 2.

ITALIATOUR (48K)

Gira l'Italia direttamente sul video dello Spectrum, per imparare divertendoti la geografia del nostro bel paese. Vedrai i capoluoghi, i fiumi e i laghi di tutte le regioni e, un po' per gioco un po' per metterti alla prova, risponderai alle domande che il professor Sinclair ti porrà. Un test controllerà in seguito se hai imparato tutto: il voto ottenuto sarà un segreto fra te e il tuo computer.

TIRO A SEGNO (16K)

Proprio il tiro a segno dei Luna Park praticamente a casa vostra.

Il tuo fucile verrà armato con un numero di colpi relativo al livello di difficoltà:

- 1) Facile, 150 colpi
- 2) Medio, 100 colpi
- 3) Duro, 100 colpi, ma in questo caso gli animali spariranno contro di te.

Dovrai colpire le tre file, ciascuna composta da 32 animali che si muovono sullo schermo. Ogni animale colpito aumenterà di 1 il tuo punteggio. Fai attenzione agli oggetti nella parte alta del video che, se colpiti, varieranno il tuo punteggio o il numero di colpi positivamente o negativamente.

Colpendoli infatti quando la striscia di protezione è ferma, diminuiranno i tuoi punti o i tuoi colpi, mentre se li colpirai facendo passare il proiettile attraverso la striscia blu in movimento, guadagnerai punti o colpi.

Dopo aver centrato tutti gli animali,

CALENDARIO 1985 (16K)

Un utilissimo ed originale calendario lunare che ti consente di vedere il giorno della settimana, le fasi della luna ed il segno zodiacale di un anno compreso tra l'anno 1 e il 9999!

FUMETTO: CUSTER (16K)

Ecco il primo fumetto per Spectrum, una novità interessante che si svilupperà nel tempo. Una breve pausa divertente fra un gioco impegnativo e l'altro. Il generale Custer ha in cantiere altre simpatiche gags per te. Per vedere le vignette in sequenza basta premere ENTER. Per caricare il programma successivo SPEGNI IL COMPUTER, riaccendolo, quindi dai LOAD".

STRIP TEASE-LO SPIONE (48K)

Il nostro amico curiosone è attratto irresistibilmente dalla ragazza che

Se avete difficoltà a caricare i programmi dalla cassetta, ecco alcuni consigli che potranno aiutarvi:

- 1) VOLUME. Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) TONO. Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire

le frequenze medio-alte.

- 3) CANALI. La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) AZIMUT. Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.

NEW YORK, NEW YORK I PIÙ BRAVI

Tanti sono stati gli screen su New York giunti da tutta Italia. Uno il migliore: quello di Salvatore Soccodato di Napoli, che si è così assicurato un volo gratis nella più celebrata città del mondo, New York appunto. All'interno della cassetta di questo mese lo screen di Salvatore viene presentato perché tutti possano ammirarlo.

Bravo! Bravi anche altri che, nonostante non siano stati scelti, hanno fino all'ultimo conteso al nostro amico di Napoli il primato. I nostri complimenti quindi a Renato Carminati di Bergamo; Pierfrancesco Parente di Ferrara; Paolo Casetti di Ravenna; Virna Arienti di Lissone (MI); Valerio Bartolini di Firenze, Carlo Pes Villamarina di Bordighera (IM); Diego Massioli di Cassina Savina (MI); Ignazio Arceri di Franconforte (SR); David Pintus di Mandas (CA); Alfredo Sanguigni di Ostia Lido (Roma); Liberali Marco di Milano e Mauro Luca di Cernusco s/N (MI).

Continuate ad inviarci i vostri lavori migliori, screen a soggetto libero e a colori: i più belli potrebbero essere pubblicati in copertina di Load'n'Run! Citeremo il nome dell'autore, al quale andrà anche, naturalmente un compenso. Forza ragazzi, dateci dentro!



abita nel palazzo dirimpetto al suo. Non si accontenta però di guardarla da lontano e decide di raggiungerla il tetto dal cui terrazzo la potrà spiare col binocolo. La fidanzata gelosa tenta naturalmente di impedirglielo tallonandolo ed inseguendolo per tutti i piani della casa. Se il nostro amico ce la farà a sfuggirle ed a raggiungere il suo punto d'osservazione privilegiato, riuscirà a gustarsi in santa pace un piccante streptese.
Per giocare: hai tre vite e ti muovi con i tasti cursore.

PERSONAL QUIZ

CRUCI SPECTRUM

Parole crociate senza schema: dovete inserire voi le caselline nere. Con i tasti cursore (senza CAPS) muovete il cursore azzurro all'interno dello schema e con ENTER fate apparire le definizioni.

Con CAPS ÷ "O" selezionate le orizzontali e con CAPS ÷ "V" le verticali. Il quadratino nero viene inserito ogni volta che premete CAPS ÷ "Ø".

In caso di BREAK date un CONTINUE o un GOTO 5060 per ripartire. Nel caso vogliate interrompere la risoluzione del gioco per continuarla in un secondo tempo, è possibile registrare su nastro lo schema. Per farlo, premete CAPS ÷ "S" per registrarlo e CAPS ÷ "J" per richiamarlo.

REBUS

La sua soluzione deve essere inserita normalmente, tramite il cursore che lampeggia sulla prima delle due righe azzurre in basso sul video. Sulla riga sottostante sarà riportata automaticamente la soluzione. Per

spostarci a sinistra e a destra su queste righe azzurre, utilizzate i tasti 5 e 8 (senza CAPS). Quando credete di aver risolto il gioco premete ENTER e, se la soluzione è corretta, il computer ve lo segnalerà. In caso di BREAK date un CONTINUE o un GOTO 80 per andare avanti.

INDOVINELLO CIFRATO

Dovrete ottenere un indovinello ricordando che ad ogni numero corrisponde una lettera.

Premete "A" e inserite prima il numero, poi la lettera da sostituire. Se commettete degli errori premete "B" e inserite la lettera che, sullo schermo, deve ritornare al numero originale.

Terminato il lavoro di inserimento otterrete l'indovinello da risolvere. Premendo ENTER, un INPUT vi chiederà la soluzione e controllerà se è corretta.

In caso di BREAK date un GOTO 200 per ripartire.

Ogni volta che si desidera caricare il programma successivo, date BREAK e LOAD " ".

SPIA COPY (48K)

Questo brevissimo programma in linguaggio macchina è utilizzabile solo dagli Spectrum 48K e permette un COPY dello schermo su stampante in qualsiasi momento. Ciò vi permette di caricare (dopo questo soft) un qualsiasi programma in L.M. e di mandarlo in esecuzione. Premendo i tasti ENTER e K (contemporaneamente) avrete il COPY.

N.B. La stampante deve essere necessariamente una ZX Printer, una Alphacom 32 o una Seikosha GP50S.

Tutti i giochi in L.M\$ (o Basic) possono essere utilizzati con lo SPIA COPY tranne alcuni 48K molto lunghi o che utilizzano gli interrupt dello Z80 (esempio: Flight Simulation).

Elettronica 2000

MISTER KIT

ELETRONICA APPLICATA, SCIENZA E TECNICA

N. 69 - GENNAIO 1985 - L. 3.000

Sped. in abb. post. gruppo III

RX VHF

AEREI

**in tutte
le edicole!**

COMPUTER MUSIC
ADSR SPECTRUM

SOFTWARE DIDATTICA
ALIMENTATORE POTENZA
COMUNICARE VIA MODEM
DRUM MACHINE



by Carlo De Donato

È IN EDICOLA
**SPECTRUM
 COLLEZIONE**

N. 1

by **LOAD'N'RUN**



2

**CASSETTE
 CON I
 GIOCHI
 E LE
 UTILITY**

PUBBLICATE NELL'84
 SU LOAD'N'RUN

solo L. 12.000!

Ecco una buona occasione per te, se manca qualche fascicolo nella tua collezione, di completarla senza spendere troppo. Puoi anche richiederla inviando vaglia postale di Lire 12.000 (scrivi sul vaglia tutti i tuoi dati esatti e leggibili!) a Load'n'Run, c.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.

LA PAGELLINA



Collabora anche tu a far più bella Load'n'Run segnalandoci le tue preferenze. Incolla su cartolina postale questo tagliando e invialo a Load'n' Run, c.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.

GEN. 85

I PROGRAMMI CHE MI SONO PIACIUTI DI PIÙ

1 _____

2 _____

3 _____

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____ N. _____

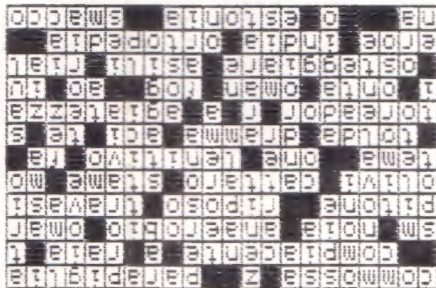
CITTA' _____ CAP. _____

LE SOLUZIONI DELL'ENIGMISTICA

Ecco la soluzione (capovolta) dei tre giochi pubblicati su questa cassetta nella rubrica "Enigmistica".

CRUCI SPECTRUM

L'INDOVINELLO CIFRATO



È un tipo che fa colpo
 e la sua bocca
 è sempre pronta
 per sparare grosse.
Sol. IL CANNONE

REBUS

Sol. RETI, BIANCHE = RETI BIANCHE

Inviaci una tua idea, un tuo gioco enigmistico purché originale! Lo pubblicheremo volentieri e tu avrai l'onore del tuo nome e 50 mila lire di premio. Indirizza la cassetta e la stampata con i giochi a Load'n'Run, c.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.